



The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large springy types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

**FIRING**  
One laser pulse is released for each up or down motion of the fire button. Its direction is usually the one which you are facing but it is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to cut run them.

**VERTICAL THRUST**  
To change your height above IO's surface you push the joystick forwards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

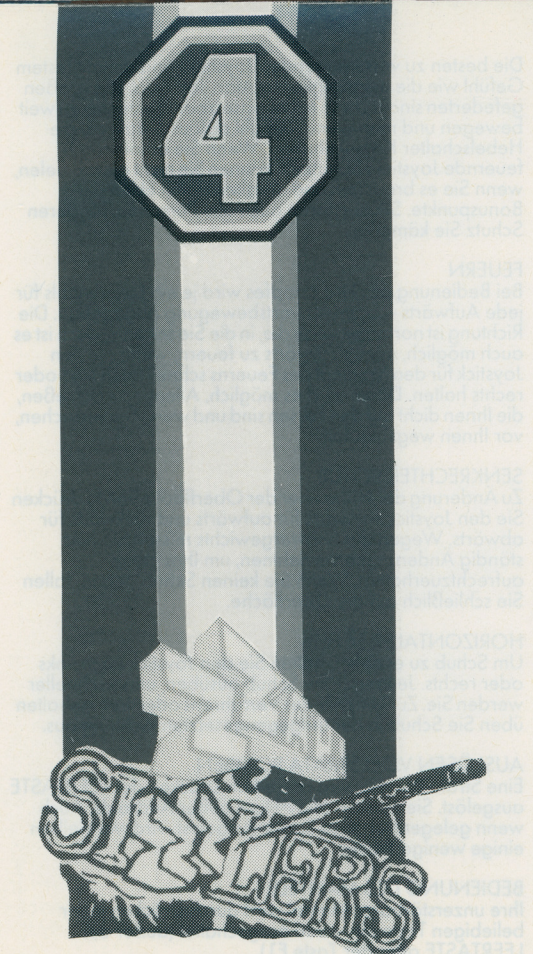
**HORIZONTAL THRUST**  
To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the opposite direction.

**STRATA BOMB RELEASE**  
One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released occasionally a few trailers will remain.

**CLOAK ACTIVATION**  
Your indestructible cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

**PAUSING THE GAME**  
Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

**STARTING THE GAME**  
When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.



**POUR LANCER LE JEU**  
Lorsque la première page du Hal of Fame est affichée, vous pouvez commencer à jouer en appuyant sur le bouton de tir du joystick.

**Objet du jeu**  
Vous avez pour mission de protéger les hommes de la planète IO que menace une invasion d'extra-terrestres, puis de les renvoyer un par un dans la Dropzone qui contient la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire.

**L'écran**  
La plus grande partie de l'écran représente une vue latérale en temps réel précis de la zone au-dessus de laquelle vous naviguez. Au-dessous, la surface de la planète IO, meurtrie par le temps, avec ses crevasses profondes, ses tranchées remplies de lave, ses volcans actifs, la mer ionienne et des cratères de météorites qui remontent à la nuit des temps. Au loin, les étoiles d'autres systèmes planétaires qui attendent la visite de l'Homme, scintillent. La partie inférieure de l'écran contient vos instruments et vos affichages: nombre d'hommes, indicateur de direction d'attaque en cours, durée de protection qui vous reste, vies de réserve, bombes Strata, score et, le plus important, un radar qui balaye rapidement la surface de la planète.

**Instruments**  
**MAIN COUNTS** – Ces "compteurs" d'hommes vous indiquent le nombre d'hommes qui se trouvent actuellement sur la surface de la planète et le nombre qui a déjà revenu à la sécurité de la base lunaire.

**ATTACK INDICATOR** – (INDICATEUR D'ATTAQUE) – Cette flèche apparaît dès que les Androides commencent à attaquer l'un des hommes qui se trouvent soit sur la surface, soit même sur la base lunaire. Elle vous indique la direction de la dernière attaque détectée, et le trajet le plus court pour y parvenir.

**CLOAK STATUS** – (ETAT DE LA PROTECTION) – Indique le temps qui reste avant que le générateur de protection perde sa puissance. Un signal retentit trois secondes avant.

**SPARE LIVES** – (VIES DE RESERVE) – Indique jusqu'à 3 des vies qui vous restent.

**STRATA BOMBS** – (BOMBES STRATA) – Indique jusqu'à 3 des bombes Strata qui vous restent.

**SCORE** – Le cumul de tous vos points.

**Game Object**  
Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pad is located.

**The Screen Display**  
The main part of the screen shows the exact realtime side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches, active volcanoes, the Ionian sea and ancient meteorite craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await men's vision. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, clocking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planar scanning viewer.

**Instruments**  
**MAN COUNTS** – These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned to the moonbase.

**ATTACK INDICATOR** – This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected.

**CLOAK STATUS** – Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

**SPARE LIVES** – This shows up to 3 of the remaining lives.

**STRATA BOMBS** – This shows up to 3 of the remaining strata bombs.

**SCORE** – Your accumulated points score.

**SCANNER** – This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing pod is shown as a bright white cross in the surface detail.

## WHO DARES WINS II

3 lives 8 fields of battle

**Gameplan**  
Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed itself into garrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. Press onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even more fierce, the dangers even more cunning.

**Note**  
Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

**Features and Obstacles**  
Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.  
**FEATURE POINTS**  
Save a prisoner – **800 points**  
Land a grenade on a house – **250 points**  
Extra man at **10,000, 30,000, 50,000** and every **20,000 points**

**How to Move**  
Joystick only  
Rifle Fire – Press **FIRE** repeatedly, rapidly  
Launch Grenade – Press **FIRE** and hold down

### The Cast of Characters

**MEN**  
At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying Ionian crystals. Whenever the alien Planters lower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the twinkling stars for bonus points.

**PLANTERS and ANDROIDS**  
Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesite.

**NEMESITE**  
Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesite, a deadly homing missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

**ANTI MATTER**  
If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse into gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. IO suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps.

**SPORE**  
Spores are fairly harmless until triggered off. When this occurs they release four individual Trailers.

**TRAILERS**  
Trailers are released from Spores and can be very awkward to handle. Some will wiggle around in space, others will aim straight for you and follow you everywhere you go. They are hard to destroy and need a direct hit on the heads of their bodies.

**BLUNDER STORMS**  
These storms are a silent but deadly environmental hazard of IO. They slowly float in the upper atmosphere over the planet's surface sometimes retaining molecular acid, or they will occasionally rumble and release an intense bolt or proton lightning.

### WIZARD'S LAIR

Joystick connecté au port 2.  
Touches : ZX = gauche et droite. F5/F7 = vers le haut et vers le bas. Shift pour tirer.  
Appuyez sur "H" pour l'écran High Score ou sur n'importe quelle touche ou le joystick pour commencer à jouer.

**Le scénario**  
Prisonnier dans une gralle souterraine, "Pothole" Pete découvre tout d'un coup le WIZARD'S LAIR – un énorme réseau souterrain de caves, de salles et de passages interconnectés. Sa seule chance de s'échapper consiste à retrouver les quatre morceaux du Lion d'Or (Golden Lion) qui sont répartis dans plusieurs niveaux du souterrain. De nombreux objets et d'étranges créatures vont aider ou gêner Pete alors qu'il tente de s'échapper.

**Objets, créatures, etc.**  
Grottes-Pièces-Tunnels-Closets Or-Nourriture-Bissons-Armures  
Passages secrets-Portes-Trappes Armes-Ailes-Croix-Bagues  
Diamants clés et formules magiques à ramasser  
Rivières-Lacs-Chutes d'eau Serpents-Tables-Gargouilles-  
Puits souterrains Cînes-Bouliers-Peaux de tigres  
Lampes-Horloges-Buffer-Tableaux  
Pothole Pete  
Maquis souterrain Escaliers magiques  
Escaliers "garde-robres"

Des douzaines d'écues de monstres, qui vivent sous terre Les sept niveaux de l'antre du sorcier  
Chevaliers errants-Bourreaux Vies supplémentaires  
Projections d'armes Options touches, ou joystick et pause

**PAUSE** – Vous pouvez suspendre le jeu en appuyant sur la touche "P". Il suffit d'appuyer sur n'importe quelle autre touche ou d'agir sur le joystick pour relancer le jeu.

**ABORT** – Pour terminer le jeu, appuyez sur la touche "A"

## WIZARD'S LAIR

Joystick should be in port 2.  
Keys – ZX = left and right. F5/F7 = Up and down. Shift to Fire.  
Press «H» for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

**Play**  
Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

**Features**  
Caves-Rooms-Tunnels-Passages Gold-Food-Drink-Armour-Weapons  
Secret passages Doors-Trap doors Wings-Crosses-Rings-Diamonds  
keys and spells to be collected  
Snakes-Tables-Gargoyles-Skulls  
Shields-Tiger rugs-Lamps-Longcase  
clocks Dressers-Pictures  
Pothole Pete  
Subterranean undergrowth Magic lifts  
Wardrobe lifts  
Dozens of species of monsters inhabiting the lair  
Seven levels of the lair  
Bonus lives  
Weapon throwing Keys or Joystick and Pause options

**PAUSE** – The game may be paused during play by pressing the «P» key. Any key or joystick action will restart.

**ABORT** – The game may be aborted by pressing «A» key.

**NMEYES** (pronounced N-m-ie's)  
If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight players to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

**Mission Rating**  
Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

**Other Features**  
You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But if you are that good you shouldn't need them!)  
A wave is finished by destroying all planters, spores, trailers, blunder storms and landing all the men back at the moonbase. You receive a points bonus at the end of every attack wave for the number of rescued men multiplied by the wave number, up to a maximum of 500 points per man. You also get this for landing each man during the wave.  
Every 5th wave a fresh consignment of men arrives. Prior to this every you will have to battle through a TRAILER INVASION wave. The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and warp-on entry.  
If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the surface.  
If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave, BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into the moonbase.

### THING ON A SPRING

**Pour jouer**  
Le gabelin diabolique est en train de saccager un monde qui ne le soupçonne pas ; il jette des sorts, et vole des trésors qu'il emmène dans son usine souterraine, en plein centre de la terre. Comment l'arrêter ? Que pouvons-nous faire ? Qui peut le faire ? Un seul héros peut nous sauver – Thing on a Spring!  
Notre héros a réussi à pénétrer dans l'usine du Gobelin. Il ne sait pas à quoi s'attendre ni où aller. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il va lui falloir rassembler neuf morceaux d'un puzzle qui, une fois réunis, lui donneront une idée sur la manière de tuer le Gobelin. Celui-ci a préparé de nombreux pièges et a prévu ses gardes et ses vampires qui un visiteur indésirable pourrait fort bien arriver sans peu. Tout ce dont THING a besoin est d'un peu d'huile pour son ressort, huile qu'il peut trouver dans l'usine ; mais attention – les gardes et les vampires n'ont qu'une idée : voir THING se gripper et se rouiller.  
Le Gobelin a masqué 5 commutateurs qui régissent des gadgets dont vous devez vous servir pour explorer le complexe industriel entier et garantir la mise à mort du Gobelin.  
Bonne chance!

**Le score**  
Si vous recueillez le puzzle 400 points  
Huile 100 points  
Commutateur 200 points  
Si vous tuez le Gobelin 1000 points  
+ des points supplémentaires selon le temps que vous prenez.

Pour relancer le jeu : **Run Stop** et **Restore**. Vous en aurez sûrement besoin.  
Musique – **MARCH/ARRET** – touche **F1**.

**Pour vous déplacer**  
Joystick – Port 1 ou 2 Pour s'accrocher ou sauter – ?/  
Clavier Droite – X  
Gauche – Z. Saute périlleux – Space

**Pour redéfinir les touches**  
Appuyez sur R lorsque vous êtes sur la Page de Titre.  
Si vous êtes sur les écrans des Ascenseurs, appuyez sur Space ou sur le bouton de Tir pour arrêter l'ascenseur.  
L'étage suivant se trouve toujours vers la droite.

points supplémentaires à la fin de chaque vague d'assaut ; ce supplément correspond au nombre d'hommes sauvés, multiplié par le numéro de la vague, jusqu'au maximum de 500 points par homme. Vous pouvez également vous procurer ce supplément chaque fois que vous ramenez un homme à la base lunaire durant la vague d'assaut.

Toutes les 5 vagues, vous recevez de renforts. Avant ceci, il vous faudra lutter contre une INVASION DE TRAILERS. Les vagues d'assaut du jeu vont de 1 à 99. Après le numéro 99, le jeu reprend les vagues 95 à 99. Le déroulement de chaque vague est entièrement aléatoire, ce qui rend le jeu très intéressant. Si vous perdez une vie pendant que vous portez un homme, il sera renvoyé sur la surface.

Si vous réussissez à sauver et à ramener sur la plate-forme les huit hommes, vous n'aurez à subir aucune autre attaque d'Androides pendant le reste de la vague d'assaut. MAIS si vous avez sauvé moins de huit hommes, un Android envahira de temps à autre la base lunaire en atterrissant sur la plate-forme puis en pénétrant en courant dans la base.

### Hall of Fame

Si, à la fin de votre mission, votre score est suffisamment élevé, l'écran vous demand d'entrer vos initiales dans le Hall of Fame de Dropzone. Ceci s'accompagne d'une séquence de couleur spéciale qui signifie que vous comptez désormais parmi l'un des huit héros ayant réalisé une tentative de Dropzone. Pour sélectionner vos initiales, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite et, pour entrer la lettre, appuyez sur le bouton de tir. Vous avez 60 secondes pour le faire.

### Evaluation de la mission

Selon la qualité de votre performance, vous allez recevoir l'un de dix rangs. Un débutant pourrait fort bien ne pas atteindre 10,000 points et ne sera pas digne. Un score moyen, et vous deviendrez peut-être un Moon Cadet. Mais, pour que la mission soit considérée comme un succès sans réserve, vous devez obtenir le rang de MEGASTAR. L'univers entier considérera ce rang comme représentant la plus haute distinction galactique et il ne sera décerné qu'aux combattants les meilleurs qui auront réussi, durant leur lutte contre les extra-terrestres, à obtenir 1,000,000 de points ou davantage.

## THING ON A SPRING

**Instructions to Play**  
The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth.  
How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one saviour – our hero – Thing on a Spring!  
Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw he must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin.  
The Goblin has lured many traps and has forewarned his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghouls and guards are intent on seeing THING seize up and rust!  
The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin.  
Good luck!

**Scoring**  
Collect Jigsaw 400 points  
Oil 100 points  
Switch 200 points  
Kill Goblin 1000 points  
+ Time Related Bonus  
Re-Start Game: **Run Stop** and **Restore** You'll find it's necessary  
Music – ON/OFF – **F1** Key

**How to Move**  
Joystick Port 1 or 2  
Keyboard  
Left – Z Duck & Leap – ?/ Right X Somersault Space

**To Re-Define Keys** – Press R when on Title Page  
When on Lf screens press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

### Hall of Fame

If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight players to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

**Mission Rating**  
Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme warriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

**Strategy**  
The method you adopt is best found by experiencing the way of life of IO and by mastering the co-ordination and reflexes required to control your back pack with a firm joystick.  
For example, you might find that waiting to destroy Androids as they fall to the surface is the best way to build up a score. Or you might rescue all the men as quickly as you can. But remember, the Nmeeye will be sent in to sort you out if you take too long. Also the strategy you adopt will partly depend on how far the men are from the moonbase at the start of each wave. This is different for every round except for the very first which is always fairly easy.  
The newcomer to Dropzone will probably thrust too much, reducing reaction time to oncoming aliens. It is best to thrust only occasionally and to clear up each area of activity as you find it.  
Listen out for the whistles of help that echo around the planet. On hearing them, use the direction indicator and scanner to locate the trouble. If you have to race halfway across IO to protect a man then keep a watchful eye on the scanners as this will forewarn you of any oncoming aliens. Use your cloak if the attack zone is full of aliens firing bombs at you.  
The moment a Nemesite enters the main viewing area it lets off a warning sound. They then zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

### DROPZONE

**Votre mission**  
Nous sommes dans l'An 2085 ; seules quelques personnes ont survécu à une terrible guerre des robots. Dans le cadre d'une dernière tentative de survie de la race humaine, tous les peuples du monde s'allient pour mettre au point l'ultime moyen de transport, un croiseur galactique propulsé au tachéon, qui est capable de surmonter les limites imposées par la relativité et d'atteindre des systèmes solaires nouveaux.  
Le système de propulsion au Tachéon se recharge en bombardant des cristaux ioniens très rares avec des quarks. Malheureusement, toutes les ressources de la planète Terre ont été épuisées durant le développement d'un prototype ; c'est pourquoi un groupe d'hommes est envoyé vers la jeune planète hostile de IO, seconde lune de Jupiter. C'est là que l'on peut trouver en abondance des cristaux dispersés sur toute la surface. Ils sont en effet continuellement projetés hors des profondeurs de la planète par des forces élémentaires des trois volcans actifs, qui avaient été découverts dans la décennie 1980.  
Peu après avoir construit une base lunaire sur le fond plat d'und grand cratère, la première vague d'extra-terrestres arrive de Jupiter pour débarrasser leur lune des envahisseurs humains. C'est à vous de protéger vos hommes et leurs cristaux contre les maraudeurs. Vous êtes équipés du laser pulsé à dos d'homme le plus récent, capable de porter un autre homme et de devenir invulnérable et indestructible durant de brèves périodes. Vous devez croquer chaque survivant et ses cristaux jusqu'à la Dropzone, ou se trouve la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire. Il est impératif que vous réussissiez, car l'avenir de l'humanité ne dépend que de vous.

**Matériel requis**  
Pour jouer Dropzone, vous avez besoin d'un OP COMMODORE 64 avec lecteur de disques ou de cassettes, et d'un joystick de style Atari original enfilé dans le port 2 (le plus proche du cordon d'alimentation).  
**Commandes et notes sur le type de joystick**  
Dropzone s'ajoute avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITÉ exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

**Stratégie**  
La méthode à adopter ? Vous la découvrirez en vivant sur IO et en maîtrisant les niveaux de coordination et les réflexes nécessaires à une ferme commande au joystick de votre propulseur à dos d'homme.  
Par exemple : vous découvrirez peut-être que la meilleure manière d'accumuler vos points est d'attendre que les Androids tombent sur la surface de la planète avant de les détruire. D'autre part, il serait peut-être préférable de sauver tous vos hommes aussi vite que possible. Mais, n'oubliez pas, le Nmeeye va attaquer si vous prenez trop longtemps. En outre, la stratégie que vous allez adopter dépendra en partie de la distance à laquelle les hommes se trouvent de la base lunaire au début de chaque vague d'assaut. Ceci diffère à chaque fois, sauf pour la première vague, qui est toujours assez facile. Le débutant utilisera probablement une poussée excessive, ce qui réduira son temps de réaction aux extra-terrestres qui viennent à l'attaque. Il est préférable de l'utiliser la propulsion que de temps à autre et de vous occuper de chaque zone d'activité au fur et à mesure que vous les découvrez. Soyez à l'écoute des sifflets qui résonnent dans l'atmosphère de la planète pour vous appeler à l'aide. Quand vous les entendez, utilisez l'indicateur de direction et le scanner pour en découvrir la source. Si vous êtes nécessaire de vous précipiter d'une extrémité d'IO pour protéger un homme, n'oubliez pas de garder l'œil sur les scanners et détecteurs qui vous avertiront de l'approche d'extra-terrestres. Si la zone d'attaque est remplie de créatures qui vous tiennent dessus, faites appel à votre protection.  
Au moment où un missile Nemesite pénètre dans la zone de visualisation principale, il fait entendre une tonalité d'avertissement. Ensuite, vite, pour les détruire, il faudra vous entraîner à manoeuvrer hors de leur portée, puis à vous retourner et à tirer au point exact où ils sont de niveau avec vous.

L'emploi de la protection vous sera précieux dans de nombreuses situations comme, par exemple, si vous ramassez un homme sur le point d'être détruit par un Android ou si vous faites atterrir des hommes sur la plate-forme pendant qu'un Nmeeye vous attaque. Les Trailers ont une personnalité tout à fait distincte. Une fois que vous avez appris comment le faire, vous pouvez très rapidement vous débarrasser des vagues de Trailers qui vous envahissent. Votre protection vous est également très utile en ce cas.  
N'oubliez pas d'observer constamment les Blunder Storms. Avant de frapper, elles grondent et traînent différentes nuances pendant

## DROPZONE

**Mission Briefing**  
It is the year 2085, and only a handful of people have survived the devastating robot wars. In a final bid for human survival the peoples of the earth unite to develop the ultimate transportation, a Tachéon propelled star cruiser, capable of overcoming relativistic limitations to fresh new star systems.  
The Tachéon drive relies on bombarding very rare Ionian crystals with quarks. But all the earth's resources were used up developing a prototype and so a consignment of men is dispatched to the hostile young planet of IO, Jupiter's 2nd inner most moon. It is here that the crystals are found in abundance scattered all over the surface. They are continually thrown up from the depths of the planet by the elemental forces of the three active volcanoes, first discovered way back in the 1980's.  
Not long after building a moonbase in the flat bed of a large crater the first wave of aliens arrive from Jupiter to rid their moon of the human invaders.

It is your mission to protect the men and their crystals from the marauding aliens. You have been equipped with the latest pulse laser back pack system capable of carrying an extra man and becoming invisible and indestructible for short periods of time. You must safely escort each surviving man and his crystals back to the Dropzone where the landing pad of the moonbase is located. You must succeed, the future of mankind depends on you alone.

**Hardware Requirements**  
Dropzone requires a COMMODORE 64 personal computer with a disk or cassette, and one original Atari style joystick plugged into control port 2 nearest to the power cord.

**The Controls and Notes on Joystick Type**  
Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival.

Use of the cloak will help you in many situations such as picking up a man just before he is about to be destroyed by the Android, or landing men whilst being blitzed by a Nmeeye.  
Trailers have a personality of their own. Once learnt, the Trailer invasion waves can be quickly completed. The cloak is useful here as well.

Always keep an eye on Blunder Storms. Before they strike they rumble different colours for about a second giving you the chance to get out of the way. When moving fast, check that any oncoming storms are not raining so that you can use your cloak or pass over them.  
If all the men die an earthquake occurs and Anti-Matter appears everywhere. Because the volcanoes are now dangerous it is best to stay in one region between two volcanoes and use your cloak if you have to pass over one. If you lose a life from colliding with a lump of magma, you will re-materialise over the same space. So you must get out of the way quickly or else you will lose another life. If you use too many strata bombs in quick succession the aliens will send in an Nmeeye to retaliate.

Scoring		
Men	<b>100–500</b>	for rescuing during wave
Men	<b>100–500</b>	for each man surviving the wave
Men	<b>0</b>	if destroyed
Android	<b>50</b>	if shot while descending with Planter
Android	<b>50</b>	if shot whilst chasing a man
Android	<b>500</b>	if shot when falling from a destroyed Planter
Planters	<b>250</b>	Spores <b>750</b>
Nemesites	<b>150</b>	Trailers <b>250</b>
Anti-Matter	<b>150</b>	Nmeeyes <b>100</b>
Blunder Storms	<b>250</b>	Loss of Life <b>10</b>

**How to Load**  
Cassette: Connect cassette player to the usual and rewind cassette on Master Program side. Turn on the computer and press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette player and the program will load and run automatically.  
Disk: Connect disk drive as per user manual. Insert disk, label side up, and turn on the computer. Turn on the computer and type LOAD ""\*,\*,\* and press RETURN; the disk will load and run automatically.

Les meilleurs joysticks à utiliser pour ce jeu sont ceux qui ont un toucher bien ferme, tels que les joysticks originaux d'Atari. Certains des plus grands types un peu "spongieux" sont moins agréables, car leurs mouvements sont trop amples et il est difficile de savoir quand les commutateurs du joystick établissent le contact. Si vous utilisez des joysticks à air matelassé, vous serez incapable de tirer précisément au moment opportun, et vous ne gagnerez pas de points supplémentaires. En outre, vous finirez par détruire tous les hommes que vous tentez de protéger!

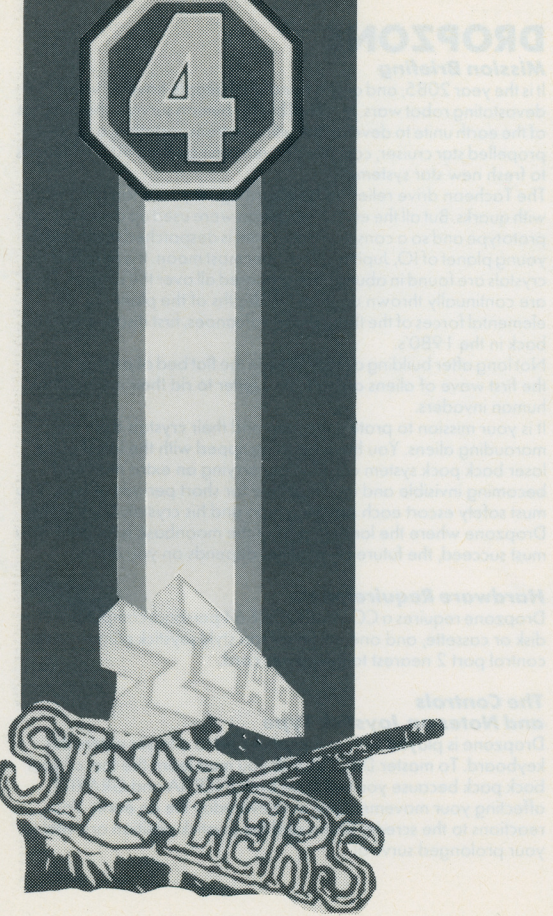
**POUR TIRER**  
Une impulsion laser se déclenche à chaque mouvement vers le haut ou le bas du bouton de tir. Sa direction est en général celle à laquelle vous faites face, mais il est possible de tirer vers l'arrière en déplaçant rapidement le joystick vers la gauche ou la droite au moment du tir. Ainsi, vous pouvez détruire des extra-terrestres qui sont à votre poursuite, tout en continuant à tenir de leur échappée.

**POUSSEZ VERTICALEMENT**  
Pour modifier votre altitude au-dessus de la surface de la planète IO, poussez le joystick vers l'avant pour monter ou vers l'arrière pour descendre. Complète tenu de la gravité, vous devez constamment agir sur cette commande pour conserver votre altitude. Si vous négligez de le faire, vous finirez par tomber sur la surface de la planète.

**POUSSEZ HORIZONTALEMENT**  
Pour les déplacements horizontaux, poussez le joystick vers la gauche ou la droite. Plus vous le maintenez poussé, plus vous accélérerez. Pour changer de direction ou vous arrêter, exercez une poussée en sens opposé.

**POUR LARGUER UNE BOMBE STRATA**  
Chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espace SPACE, vous faites détoner une bombe Strata. Celle-ci détruit tous les extra-terrestres sauf les Androides. En cas d'émission d'une spore





INICIO DEL JUEGO  
Cuando se presenta en pantalla la página de título o la Galerías de Personajes, el juego se inicia pulsando el botón de disparo de la palanca de mando.

**Objetivo del Juego**  
Su misión consiste en proteger a los hombres en la superficie del planeta IO contra los invasores extraterrenos y transportarlos uno por uno a la Zona de Lanzamiento en la cual está situada la plataforma de aterrizaje de la base lunar.

**Visualización en Pantalla**  
la parte principal de la pantalla muestra la vista lateral exacta en tiempo real de la zona que usted está patrullando. Abajo verá la superficie azotada por el tiempo de IO, con sus profundas grietas, cañones llenos de lava, volcanes en plena actividad, el mar lónico y los antiguos cráteres meteoricos. A lo lejos brillan las estrellas de otros sistemas planetarios que aguardan la visita del hombre. La parte inferior de la pantalla muestra sus instrumentos e informes de estado. Estos son contadores de hombres, indicador de fireción de ataque en curso, tiempo de encubrimiento restante, vidas de reserva, bombas strata, tanteo y el más importante de todos, un visor de exploración planetaria de alta velocidad.

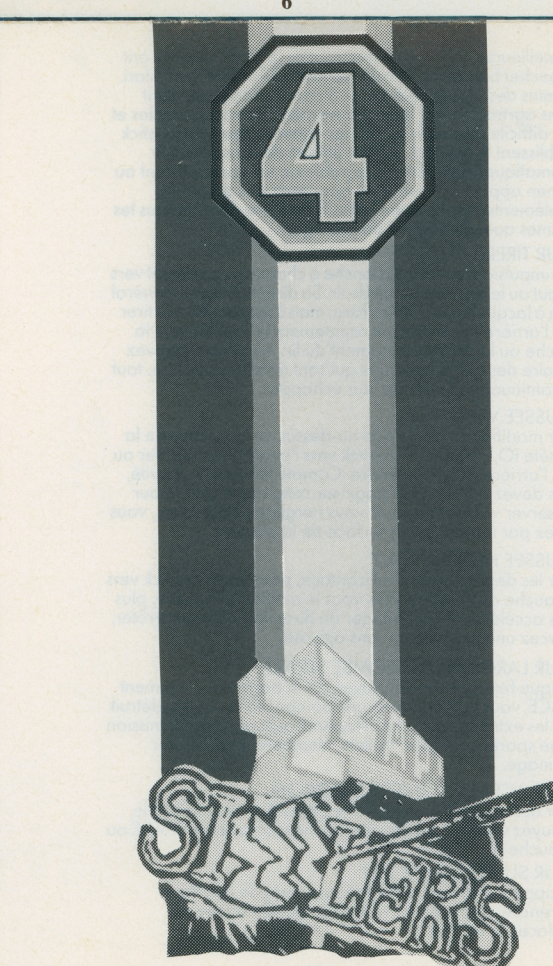
**Instrumentos**  
CONTADORES DE HOMBRES. Estos muestran cuantos hombres quedan todavía en la superficie del planeta y cuántos han vuelto sanos y salvos a la base lunar.

INDICADOR DE ATAQUE – Esto es una flechas que aparece en cuanto se indica un ataque androide sobre los hombres que quedan en la superficie del planeta o en la base lunar misma. Indica la dirección y la ruta más corta al último ataqque detectado.

ESTADO DE ENCUBRIMIENTO – Esto indica el tiempo que queda antes de que el generador de capa encubridora quede fuera de servicio. Suena una señal de alarma con 3 segundos de antelación.

VIDAS DE RESERVA – Esto muestra hasta 3 de las vidas de reserva.,

BOMBAS STRATA – Esto muestra hasta 3 de las bombas strata de reserva.



**SPIELPAUSEN**  
Durch Drücken der Taste F1 entstehen Pausen im Spiel. Zur Fortsetzung jede beliebige Taste drücken oder den Joystick betreiben.

**SPIELBEGINN**  
Wenn die Titelseite oder die Ruhmeshalle erscheint, wird das Spiel begonnen, indem Sie den Joystick oder den Fire Knopf bedienen.

**Ziel des Spiels**  
Ihre Aufgabe besteht daraus, die Personen auf der Oberfläche des Planeten lo zu schützen, die von den eindringenden Aliens zerstört werden und sich nach Hause in die Dropzone zu bringen, wo sich die Landebasis des Mondschiffs befindet.

**Bildschirmanzeige**  
Der Hauptteil des Bilschirms zeigt die genaue Realzeit-Seitenansicht der Zone, die Sie überfliegen. Unter Ihnen liegt die von der Zeit gezeichnete Oberfläche lo mit tiefen Schluchten, lavagefüllten Gräben, aktiven Vulkanen, das ionische Meer und alten Meteoritenkratern. In weiter Entfernung befinden sich die glitzernden Stern anderer Planetsysteme, die auf den Besuch des Menschen warten. Im unteren Teil des Bilschirms sehen Sie die instrumente und Zustandsanzeigen. Hierbei handelt es sich um die Anzahl Personen, die laufende Anzeige der Angriffsrichtung, die verlebende Mantelzeit, weiter Leben, Strata Bomben, erzeigte Punktzahl, und, um die wichtigsten ist, ein sehr schnelles Planetenobstst-Sichtgerät.

**Instrumente**  
ANZAHL PERSONEN – Diese zeigt, wie viele personen sich zum Zeit auf der Oberfläche des Planeten befinden und wie viele bereits sicher zum Mondschiff zurückkehren konnten.

ANGRIFFSANZEIGE – Hierbei handelt es sich um einen Pfeil, der in dem Moment erscheint, wo ein Angriff eines Android auf einen Mann beginnt, der sich noch auf der Oberfläche oder auf der Landebasis befindet. Sie zeigt die Richtung und kürzeste Strecke zum letzten festgestellten Angriff.

MANTELZUSTAND – Damit wird die Zeit angezeigt, die verbleibt, bevor der Mantelgenerator seine Kraft verliert. Drei Sekunden davor ertönt eine Warnsignal.

**WHO DARES WINS II**  
**3 vidas** **8 campos de batalla**  
**Estrategia**  
Armado desde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance haci el territorio ocupado por el enemigo done los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guarniciones donde tiene detenido a los prisioneros de sus propias fuerzas patrióticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guarnición enemiga, evitando a los tiradores emboscados y obstáculos escondidos en el cmino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropel las tropas defensoras. Destruya este ataque para poder entrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guarnición de prisioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha cambiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose camino hasta la última guarnición en el 8o. territorio donde podría cantar victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han perdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esta vez encontrará que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aún más encarnizados, las trampas aún más ingeniosas.

**Nota**  
Puede aprovisionarse de granadas de las cajas de municiones escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales.

**Dispositivos y Obstáculos**  
Todo lo que podría esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, ponerle en guardia contra los peligros perturbaría el equilibrio de la "máquina combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento.  
**PUNTOS:**  
Salvar un prisionero – **800 puntos**  
Explorar una granada en una casa – **250 puntos**  
Hombre suplementario a **10.000, 30.000, 50.000** y cada **20.000 puntos**  
**Jugadas**  
Solamente la palanca de mando  
Disparo de rifle – Pulsar **FIRE** repetida y rápidamente  
Lanzamiento de granadas – pulsar **FIRE** y sujetar.

TANTEO – Su total de puntos acumulados.

EXPLORADOR – Esto es la zona de información más importante. Muestra lo que está sucediendo en otras partes de la superficie de todo el planeta y cubre seis veces el área que aparece en la pantalla principal. Cada uno de los personajes de la Zona de Lanzamiento tiene una clave de color y un tamaño distintivo. La plataforma de aterrizaje aparece como una cruz blanca brillante en el detalle de superficie.

**Lista de Personajes HOMBRES**  
Al principio de cada ola de ataque, el contador de "Men Out" muestra cuantos hombres hay en la superficie. Ellos se mueven lentamente hacia la base lunar en la Zona de Lanzamiento, cada uno llevando cristales lónicos. Cada vez que los máquinas Planter bajan un Androide para destruir a un hombre, éste lanza un silbido pidiendo auxilio que hace eco alrededor de la atmósfera. Los hombres pueden rescatarse subiéndolos uno por uno y dejándolos caer en la plataforma elevada de aterrizaje en la base lunar para conseguir puntos adicionales.

**PLANTERS Y ANDROIDES**  
Las Planters son los extraterrenos más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androides que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androide baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nemesite.

**NEMESITE**  
En cuanto aterrizza una máquina Planter, ésta se transforma en un Nemesite, un mortífero misil autónomo, cuyo objetivo consiste en destruirle a todo costo. Estos misiles evitan sus disparos de impulsos lásericos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

**ANTI-MATERIA**  
En caso de que sean destruidos todos los hombres en IO, las Planters y los Androides se fusionan formando nódulos giratorios de antimateria que rebotan hacia usted. IO es comovido por un terremoto y se pone inestable y los tres volcanes arrojan mortíferos trozos de magma incandescente.

**WHO DARES WINS II**  
**3 leben** **8 Schlachtfelder**  
**Spielplan**  
Nachdem Sie sich mit einem automatischen Gewehr und fünf Granaten bewaffnet haben, begeben Sie sich zum feindlich besetzten Gebiet, wo sich die feindlichen Battalione in besetzten Städten verschanzt haben und in der Umgebung der sie besetzende Armee hat sich zu Garnisonen gruppiert, wo Gefangene Ihrer eigenen Landesarmee gehalten werden. Sie drinen zur ersten feindlichen Garnison vor und vermeiden dabei die feindlichen Scharschützen und verborgenen Hindernisse, denen Sie begegnen, bis Sie sich dem voneiner Mauer umgebenen Komplex gegenübersehen, aus dem sich die verteidigenden Truppen ergießen. Wenn Sie diesen Angriff abwehren, erhalten Sie Zugang zum nächsten Sektor des feindlichen Gebiets auf der Such nach der nächsten Garnison mit Gefangenen. Hüten Sie sich jedoch, denn das Gebiet hat sich geändert und die Gefahren. Und Sie müssen weiterkämpfen und Ihren Weg zur letzten Garnison im 8. Gebiet freimachen, wo Sie den Sieg erringen, bis Sie erfahren, daß Ihr Nachschub die ersten von Ihnen eroberten Gebiete nicht mehr im Griff hat. Sie müssen daher zurückkehren und die Gebiete erneut erkämpfen, die Ihnen der Feind übergeben hat. Bei dieser Gelegenheit stellen Sie jedoch fest, daß er Ihnen Mut richtig einschätzt, so daß die Kämpfe noch härter sind und die Gefahren größer.  
**Anmerkung**  
Ihre Granaten können Sie aus regellos verborgenen Munitionskästen auffüllen. Wenn Sie einen Gefangenen vor der Hinrichtung befreien, erhalten Sie einen hohen Bonuspunkt.  
**Mermale und Hindernisse**  
Alles, was Sie bei einem "echten" Kampf erwarten würden und, um Sie auf die Gefahren hinzuweisen, was die Ausgeglichenheit der "Kampfmaschine" stören würde, zu der Sie durch hartes Training geworden sind.  
**SPIELPUNKTE**  
Retten eines Gefangenen – **800 Punkte**  
Granattreffer – **250 Punkte**  
Zusätzlicher Mann bei **10.000, 30.000, 50.000** und alle **20.000 Punkte**  
**Bewegung**  
Nur mit dem Joystick  
Gewehrfeuer – **FIRE** wiederholen und schnell drücken  
Abschieß einer Granate – **FIRE** drücken und halten.

ZUSÄTZLICHE LEBEN – Diese zeigt bis 3 der verlebenden Leben an.  
STRATA BOMBEN – Diese zeigt bis 3 der verlebenden Strata Bomben an.  
PUNKTEZAHL – Ihre Gesamt-Punktezahl.

SCANNER – das ist der wichtigste Informationsbereich. Er zeigt, was anderswo auf der gesamten Fläche des Planeten geschieht und erstreckt sich auf das sechste Gebiet des Hauptbildschirms. Jeder Mitspieler von Dropzone erhält eine bestimmte Farbe und Größe. Die Landebasis wird als helles, weißes Kreuz im Oberflächendetail dargestellt.

**Die Charaktere PERSONEN**  
Zu Beginn eines jeden Angriffs zeigt Ihnen die Zahl "Personen im Spiel", wie viele Personen sich auf der Oberfläche befinden. Sie bewegen sich langsam zur Landebasis in der Dropzone, und jeder trägt ionische Kristalle. Wenn die fremden Planter einen Android zum Zerstören eines Mannes absenken, pfeift er um Hilfe. Dieser Pfeifton echo durch die Atmosphäre. Sie können Personen retten, indem Sie sie einzeln aufnehmen und auf die erhöhte Landebasis am Mondschiff setzen.

**PLANTERS UND ANDROIDS**  
Planters sind sie üblichsten Aliens. Es handelt sich um Maschinen, die von Androids gelenkt werden und die über die Oberfläche treiben, über Vulkane und das Mondschiff.  
Sie sind immer auf der Such nach Personen. Wenn Sie angreifen, senkt sich der Android auf die Oberfläche, um Ihre Mann zu jagen, verläßt den Planter und wird zu einem Nemesiten.

**NEMESITEN**  
Nachdem eine Androidmaschine gelandet ist, wird die Plantermaschine zu einem Nemesiten, einem tödlich peidenden Flugkörper, der darauf eingestellt ist, Sie auf jeden Fall zu zerstören. Sie vermeiden ihr Impulsator-Feuer, bis Sie sich ihm zu einer Kollision genähert haben.

**ANTI-MATTER**  
Wenn alle Personen auf lo zerstört sind, verschmelzen die Planter und Androids zu kreisenden Anti-Matter Knöchten, die auf Sie

**WIZARD'S LAIR**  
La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas – ZX = izquierda y derecha. F5/F7 = arriba y abajo, hacer un desplazamiento para disparar. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla o activar la palanca de mando para iniciar el juego.

**Juego**  
Atrapado en una caverna subterránea, Pepe Cavern/icola tropieza con la GUARIDA DEL HECHICERO, una enorme red subterránea de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su única probilidad de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varios niveles de la caverna. hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a pepe en su esfuerzo por escapar.

**Dispositivos**  
Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes  
Pasajes secretos. Puertas. Trampas  
Rios subterráneos. Lagos.  
Cataratas. Pozos.  
Maleza subterránea  
Muchas especies de monstrus que habitan en la guarida  
Cabelleros. Verdugos  
Lanzamiento de armas  
Oro. Comida. Bebida. Armadura  
Alas. Cruces. Anillos. Diamantes.  
Llaves y sortilegios a coleccionar.  
Serpientes. Mesas. Gargolas.  
Calaveras. Escudos. Alfombras de piel de tigre. Lámparas. Relojes de caja. Apradores. Cuadros.  
Pepe Cavernicola  
Elevadores mágicos  
Elevadores de guardarrapos  
Siete niveles de la guarida  
Vidas suplementarias  
Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

PAUSA – El juego puede detenerse pulsando la tecla "P". para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION – El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A".

ESPORAS  
las esporas son bastante inofensivas antes de que se disparen. En ese momento, lanzan cuatro Colas individuales.

COLAS  
Los colas son lanzandas por las Esporas y son muy difíciles de manejar. Algunas se menean por el espacio, otras se dirigen directamente hacia usted y le persiguen por todas partes. Son difíciles de destruir y necesitan un impacto directo en las cabezas de sus cuerpos.

**TORMENTAS TRABUCANTES**  
Estas tormentas son peligros ambientales de IO, silenciosas pero mortíferas. Flotan lentamente en la atmósfera superior sobre la superficie del planeta; a veces retienen ácido molecular y otras veces retumban y echan rayos y centellas protónicas.

**NMEYES** (se pronuncia N-m-ies)  
Si ha logrado sobrevivir una ola de ataque demasiado tiempo, los extra-terrenos mandan un Nmeye como su último arma. Los Nmeyes observan todos sus movimientos y se parapadean de vez en cuando . Su movimiento es irregular, pero pueden moverse más rápidamente que usted a toda velocidad, le lanzan bombas continuamente y cada Nmeye sucesivo se pone más difícil de destruir.

**VOLCANES**  
Por lo general, los tres volcanes en erupción son inofensivos. Arrojan pequeños trozos de magma sobre la superficie. Pero si se pierden todos los hombres, la superficie del planeta se one inestable y los volcanes arrojan trozos incandescentes mortíferos.

**BOMBAS**  
las Planters, Nemesites, antimateria y Nmeyes pueden lanzar pequeñas bombas brillantes contra usted. Si sigue moviéndose con cierta velocidad, éstas pueden aniquilarle.

**Otras Características**  
Usted empieza el juego con un complemento de 8 hombres, 15 segundos de potencia encubridora, 3 vidas y 3 bombas strata. Recibe una vida y una bomba strata de reserva por cada 10.000 puntos, y 7 segundos de potencia encubridora adicional por cada ola. Después que se llega a un millón de puntos no se otorgan más vidas ni bombas strata (pero si es tan pèrito, en realidad no lo hacen falta).

**WIZARD'S LAIR**  
Der Joystick sollte sich in Anschluß 2 befinden.  
Tasten – ZX = links und rechts. F5/F7 = auf und ab. Shift für Feuer.  
"H" zum Einschalten des Bildschirms mit den hohen Punkten drücken und jede beliebige andere Taste oder den Joystick für den Spielbeginn bedienen.  
**Spiel**  
"Pathola Pete", der in einer Höhle eingeschlossen ist, findet zufällig WIZARD'S LAIR – ein riesiges unterirdisches Netz, verbundener Höhlen, Räume und Passagen. Seine einzige Chance zu entkommen, besteht aus dem Finden der vier Teile des goldenen Löwen, die auf di verschiedenen Ebenen der Höhle verteilt sind. Viele Gegenstände und seltene Kreaturen helfen und hindern Pete bei seinem Versuch zu entkommen.  
**Merkmale**  
Höhlen-Räume-Tunnel-Passagen-Geheimnisse-Türen Falltüren  
Gold-Essen-Trinken-Rüstung-Diamanten-Flügel-Kreuze-Ringe-Diamanten, Schlüssel und Zaubersprüche, die zu sammeln sind  
Unterirdische Flüsse-Seen Wasserfälle-Brunnen  
Schlangen-Tischen-Wasserspeier Toten-köpfe-Schilder-Tigerfelte Lampen-alte Stühle, alte Möbel-Bilder  
Pothole Pete  
Unterirdisches Gestrüpp  
Viele Ungeheuer, die das Lager bewohnen  
Zauberliffe  
Schrankliffe  
Ritter-Scharfrichter  
die sieben Ebenen des Lagers  
Bonusleben  
Werfen der Waffe  
Tasten Joystick oder Pausenoptionen

PAUSE – Im Spiel kann durch Drücken der Taste "P" eine Pause eingelegt werden. Das Spiel jedoch Drücken jeder beliebigen Taste oder Bewegun des Joystick neuw begonnen werden.  
ABBRUCH – Das Spiel kann durch Drücken der Taste "A" abgebrochen werden.  
zuprollen. Auf lo entsteht ein Erdbeben, und der Plant wird unsicher, und die drei Vulkane stoßen tödlich weiße, heiße Magmaklumpen aus.  
SPOREN  
Die Sporen sind ziemlich harmlos, bis sie ausgelöst werden. Wenn dies geschieht, geben sie vier einzelne Trailer ab.  
TRAILER  
Trailer werden von Sporen abgegeben, und man wird ihrer nur schwer herr. Manche ringeln sich im Weltraum herum, andere gehen direkt auf Sie los und folgen Ihnen auf Schritt und Tritt. Sie sind schwer zu zerstören und direkt auf den Kopf zu treffen.  
BLUNDER STORMS  
Diese Gewitter sind eine geräuschlose aber tödliche Umweltgefahr auf lo. Sie strömen durch die obere Atmosphäre über der Oberfläche des Planeten und enthalten manchmal Moloklarsäure, und gelegentlich donnern sie und lassen einen intensiven Blitz oder einen Protonenblitz los.  
NMEYES (N-m-i-e's ausgesprochen)  
Wenn Sie eine Angriffswelle zu lange überlebt haben, senden die Aliens einen Nmeye als letzte Welle. Nmeyes beobachten jede bewegung und blinzeln gelegentlich. Ihre Bewegung ist unregelmäßig. Sie können sich bei voller Geschwindigkeit schneller bewegen als Sie. Sie werfen ständig Bomben auf Sie und aufeinanderfolgende Nmeyes sind schwerer zu zerstören.  
VULKANE  
Allgemein sind die drei aktiven Vulkane harmlos. Sie sprühen kleine Magmaklumpen auf die Oberfläche. Wenn jedoch alle Personen verloren sind, wird die Planetenoberfläche unruhig, und die Vulkane stoßen tödliche weiße, heiße Klumpen aus.

**BOMBEN**  
Planters, Nemesiten, Anti-Matter und Nmeyes können alle feine helle Bomben auf Sie schießen. Wenn Sie sich mit der gleichen Geschwindigkeit bewegen, werden Sie von ihnen zerstört.  
**Sonstige Merkmale**  
Sie beginnen mit einer Truppe von 8 Personen, 15 Sekunden für die Mantelkraft, 3 Leben und 3 Strata Bomben Sie erhalten je ein Bonusleben und eine Strata Bombe por 10.000 Punkte, die Sie erreichen und 7 Sekunden zusätzliche Mantelkraft für jede Welle. Nachdem Sie 1.000.000 Punkte erzielt haben, erhalten Sie kein weiteren Bonusleben oder Strata Bomben. (Aber wenn Sie gut sind, brauchen Sie sie auch nicht!).

Planters, Nemesiten, Anti-Matter und Nmeyes können alle feine helle Bomben auf Sie schießen. Wenn Sie sich mit der gleichen Geschwindigkeit bewegen, werden Sie von ihnen zerstört.

**Bewertung des Einsatzes**  
Abhängig von Ihrer Leistung erhalten Sie einen von 10 Rängen. Ein Anfänger erreicht u.U. 10.000 Punkte nicht unter erhält daher keinen Rang. Eine durchschnittliche Punktzahl kann Sie zum Mondkometen machen. Wenn der Einsatz allerdings ein völliger Erfolg sein muß, müssen Sie den Rang eines MEGASTARS erreichen. Das wird universell als die größtmögliche galaktische Auszeichnung angesehen, und diese erhalten nur die besten krieger, die Aliens mit einer Punktwertung von 1.000.000 oder mehr bekämpfen.

**THING ON A SPRING**  
**Instrukciones**  
Un duende maléfico está haciendo estrago en un confiado mundo, conjurando maleficios y desaterrando sus tesoros a una fábrica subterránea en las entrañas de la tierra.  
¿Cómo podemos poner fin a esto? ¿Qué podemos hacer? ¿Quién lo puede hacer? Existe un solo salvador, nuestro héroe, ¡Cosa sobre Resúen! Nuestro héroe se ha infiltrado en la fábrica del Duende. No sabe con que se va a encontrar ni donde ir. Todo lo que sabe es que existen nueve pedazos de un rompecabezas que debe coleccionar y unir para tener la clave de como poder matar al Duende maléfico.  
El Duende ha tendido muchos trampas y ha advertido a sus guardias y demonios que pronto aparecerá entre ellos un visitante molesto. Todo lo que COSA necesita por seguir avanzando es aceite para su resorte, que puede encontrar en el complejo de la fábrica, pero tenga cuidado porque los demonios y los guardias están resueltos a que COSA se agotarte y oxide.  
El Duende ha ocultado los 5 conmutadores que controlan los dispositivos que usted tiene que utilizar para explorar todo el complejo y asegurar la muerte del Duende.  
Buena suerte!

**Tanteo**  
Coleccionar el rompecabezas 400 puntos  
Aceite 100 puntos  
Conmutador 200 puntos  
Matar al Duende 1000 puntos  
+ Prima relacionada con el tiempo  
Reiniciar el juego – **Run/Stop + Restore**. Encontrará que esto es necesario.  
Música – CONECTADO/DESCONECTADO – Tecla **F1**.

**Jugadas**  
Palanca de mando, punto de acceso 1 ó 2  
Teclado  
Izquierda – Z. Agachado y Salto – ?/. Derecha – X.  
Salto mortal – **Espacio**

**Para Redefinir las Teclas** – Pulsar **R** cuando se halla en la Página de Título.

Para las pantallas del ascensor pulse el Espacio o el botón de disparo para detener el ascensor. Muévase hacia la derecha para salir en el próximo piso.

Una ola termina cuando se han destruido todas las máquinas Planters, esporas, colas y tormentas trabucantes y se han transportado todos los hombres a la base lunar. Usted tendrá derecho as puntos adicionales al final de cada ola de ataque según el número de hombres rescatados multiplicado por el número de ola, hasta un máximo de 500 puntos por hombre. También recibirá el mismo número de puntos por transportar a cada hombre a la base lunar durante la ola.

Cada quinta ola llega un nuevo destacamento de hombres. Antes de esta partida, tendrá que luchar contra una ola INVASORA DE COLAS. El juego tien olas de ataque numeradas de 1 a 99. Después de 99 olas, se repiten de 95 a 99. Cada ola es completamente al azar en cuanto a su acción y entrada de curvatura. Si pierde una vida mientras transporta a un hombre, éste será reemplazado en la superficie.  
El principiante probablemente empujará demasiado, reduciendo el tiempo de reacción para los extraterrenos que se aproximan. Es mejor empujar alguna que otra vez y despejar cada zona de actividad tal como se presenta. Este atento a los silbidos pidiendo socorro que resuenan alrededor del planeta. En cuanto los escuche, use el indicador de dirección y el explorador para localizar el problema. Si tiene que recorrer medio planeta a toda velocidad para salvar a un hombre eche una mirada a los exploradores que le avisarán cuando se aproximan los extraterrenos. use su capa encubridora si la zona de ataque está llena de enemigos lanzado bombas.

En cuanto un Nemesite entra en la zona de visualización principal se emite un sonido de alarma. Después apuntan hacia usted. Para destruirlos se necesita práctica para girar alrededor de ellos, invertir la marcha y disparar justamente en el momento que están al mismo nivel.

La capa le ayudará en muchas situaciones, por ejemplo para recoger a un hombre antes de que sea destruido por un Androide, o para desembarcar a los hombres mientras es arrasado por un Nmeye.  
Las colas tienen su propio personalidad. Una vez que se sepa esto, las olas de invasión de colas se pueden terminar rápidamente. La capa también sirve en estos casos.  
Nunca pierda de vista las tormentas trabucantes. Antes de caer rayos, retumban de diferentes colores durante un segundo para darle tiempo para que se quite del camino. Cuando se desplace a toda velocidad, verifique si está illoviendo para protegerse con la capa o pasar por encima de los tormentas.

**Categorías de la Misión**  
Segun su desempeño se la otorgará una de 10 graduaciones. Un principiante podría no alcanzar la marca de 10.000 y no recibirá una graduación. Una puntuación media podría darle un grado de Cadete Lunar. Pero para que la misión pueda considerarse un éxito total usted tendrá que obtener la categoría de MEGASTAR, considerada la máxima condecoración galáctica que se confiere únicamente a los guerreros supremos que luchan contra los extraterrenos y ganan 1.000.000 puntos o más.

**THING ON A SPRING**  
**Spielanleitung**  
Der böse Kobold richtet in einer nichtsahnenden Welt Verwüstung an, verzaubert und verbant ihr Schätze in seine unterirdische Fabrik, tief im Erdinneren.  
Wie kann man ihm Einhalt gebieten? Was ist zu tun? Wer kann es tun? Es gibt nur einen Retter – unseren Helden – Thing on a Spring! Unser Held hat sich in die Fabrik des Kobolds eingeschleust. Er weiß nicht, was ihn erwartet oder wohin er sich wenden soll. Er weiß nur, daß er neun Stücke eines Legespiels finden muß, damit er, nachdem sie zusammengesetzt hat, einen Hinweis darauf erhält, wie er den bösen Kobold töten kann.  
Der Kobold hat viele Fallen gestellt und seine Wächter und Dämonen davon gewarnt, daß sich bald ein unerwünschter Besucher in ihrer Mitte befindet. THING braucht nur OI für seine Feder, das er im Werkskomplex findet. Aber Vorsicht – die Dämonen und Wächter beobachtigen, daß sich THING festnßt und verstrahlt!  
Der Kobold hat 5 Schalter verkleidet, die Geräte bedienen, die Sie zur Erkundung des gesamten Komplexes benötigen, um das Verschwinden des Kobols sicherzustellen.  
Viel Glück!

**Punktewertung**  
Legespielteile finden OI 400 Punkte  
100 Punkte  
Schaller 200 Punkte  
Kobold töten 1000 Punkte  
+ zeitbezogener Bonus  
Wiederaufnahme des Spiels: **Run Stop und Restore**. Sie werden feststellen, daß es nötig ist.  
Musik – EIN/AUS – Taste **F1**.

**Bewegung**  
Joystick, Anschluß 1 oder 2.  
Tastatur  
Links – Z Drucken und Springen – ?/ Rechts X  
Purzelbaum – **Leertaste**

**Neu Definieren der Tasten** – R auf der Titelseite drücken. Wenn eine Liftszene erscheint, Leertaste oder Fire Knopf drücken, um den Lift anzuhalten. Nach rechts bewegen oder Exit zum nächsten Stockwerk.  
Eine Welle wird durch Zerstören aller Planter, Sporen, Trailer, Blunder Storms und Landen aller Personen auf der Landebasis beendet. Sie erhalten einen Bonuspunkt am Ende einer jeden Angriffswelle für die Anzahl geretteter Personen, multipliziert mit der Wellennummer, alas höchstens 500 Punkte pro Mann. Sie erhalten diese auch für jeden Mann, den Sie wegen der Welle in Sicherheit bringen.

Jede 5. Welle erhalten Sie eine frische Sendung Personen. Vor dieser Runde müssen Sie sich durch eine TRAILER INVASIONSWELLE kämpfen. Das Spiel hat Angriffswellen, die mit 1 bis 99 nummeriert sind. Nach 99 Wellen werden 95 bis 99 wiederholt. Jede Welle ist völlig regellos in der Wirkung und im Eintritt.  
Wenn Sie ein Leben verlieren, während Sie einen Mann befördern, wird er auf der Oberfläche ersetzt.

Wenn Sie alle 8 Personen retten und in Sicherheit bringen, treten während der nächsten Welle keine Android-Angriffe auf. ABER, wenn Sie keine 8 Personen gerettet haben, dringt von Zeit zu Zeit ein Android in das Mondschiff vor, indem er auf der Landebasis landet und in das Mondschiff läuft.

**Ruhmeshalle**  
Wenn Sie am Ende Ihres Einsatzlebens eine ausreichend hohe Punktezahl erreicht haben, werden Sie gebeten, Ihre Intallen in die Ruhmeshalle der Dropzone einzugeben. Dies wird von einer dynamischen Farbfolge begleitet, was bedeutet, daß's Sie einer der ersten acht helden sind, die versucht haben, den Dropzone Einsatz auszuföhren. Zur Wahl Ihrer Initallen den Joystick nach links oder rechts drücken. Zur Eingabe des Buchstabens den Fire Knopf drücken. Sie erhalten hierzu 60 Sekunden.

**Bewertung des Einsatzes**  
Abhängig von Ihrer Leistung erhalten Sie einen von 10 Rängen. Ein Anfänger erreicht u.U. 10.000 Punkte nicht unter erhält daher keinen Rang. Eine durchschnittliche Punktzahl kann Sie zum Mondkometen machen. Wenn der Einsatz allerdings ein völliger Erfolg sein muß, müssen Sie den Rang eines MEGASTARS erreichen. Das wird universell als die größtmögliche galaktische Auszeichnung angesehen, und diese erhalten nur die besten krieger, die Aliens mit einer Punktwertung von 1.000.000 oder mehr bekämpfen.

Trailer werden von Sporen abgegeben, und man wird ihrer nur schwer Herr. Manche ringeln sich im Weltraum herum, andere gehen direkt auf Sie los und folgen Ihnen auf Schritt und Tritt. Sie sind schwer zu zerstören und direkt auf den Kopf zu treffen.

**Bewertung des Einsatzes**  
Abhängig von Ihrer Leistung erhalten Sie einen von 10 Rängen. Ein Anfänger erreicht u.U. 10.000 Punkte nicht unter erhält daher keinen Rang. Eine durchschnittliche Punktzahl kann Sie zum Mondkometen machen. Wenn der Einsatz allerdings ein völliger Erfolg sein muß, müssen Sie den Rang eines MEGASTARS erreichen. Das wird universell als die größtmögliche galaktische Auszeichnung angesehen, und diese erhalten nur die besten krieger, die Aliens mit einer Punktwertung von 1.000.000 oder mehr bekämpfen.

**DROPZONE**  
**Instrukciones para cumplir la Misión**  
Estamos en el año 2085 y quedalo un puñado de sobrevivientes después de las asoladoras guerras de los robots. En un último esfuerzo por la supervivencia humana, los pueblos del mundo se han unido para desarrollar una nave espacial propulsada por taqueones, capaz de superar las limitaciones relativistas y transportar a los sobrevivientes a otras galaxias. La propulsión por taqueones depende del bombardeo de quarks contra cristales lónicos muy raros. Pero todos los recursos de la Tierra se han agotado en la construcción del prototipo, y por consiguiente se manda un destacamento de hombres al planeta hostil de IO, la segunda luna más cercana a Júpiter. Aquí abundan los cristales, esparcidos por toda la superficie. Son arrojados continuamente de las entrañas del joven planeta por las fuerzas elementales de los tres volcanes en erupción, descubiertos hace más de un siglo en la década del 80. Poco tiempo después de construir la base lunar en el lecho plano de un cráter grande, la primera ola de extraterrenos llega de Júpiter para librar su luna de los invasores humanos.  
Su misión consiste en proteger a los hombres y sus cristales contra los extraterrenos merodeadores. le han equipado con un sistema de ultramoderno de mochila de impulsos lásercos, capaz de transportar a otro hombre y de ponerse invisible e indestructible durante cortos períodos de tiempo. Tiene que escalar a cada sobreviviente y sus cristales por llegue sano y salvo a la Zona de Lanzamiento donde está situada la plataforma de aterrizaje de la base lunar. Es esencial cumplir la misión, ya que de su éxito depende el futuro de la raza humana.

**Requisitos de Hardware**  
Para la ZONA DE LANZAMIENTO se necesita un computador personal COMMODORE 64 con un disco o cassette, y una palanca de mando tipo Atari enchufado en la puerta de control 2 más cercana al cordón eléctrico.

**Controles y Notas sobre el Tipo de Palanca de Mando**  
La ZONA DE LANZAMIENTO se juega con una palanca de mando y en menor grado con el teclado. Para dominar el juego tiene que aprender a usar la mochila porque la INERCIA y la GRAVEDAD afectarán sus movimientos, tal como sucede en la vida cotidiana en la Tierra. Sus reacciones a la pantalla, posición y posición de la palanca de mando son vitales para una supervivencia prolongada.

**Estrategia**  
La mejor forma de encontrar el método a adoptar es experimentando el modo de vivir en IO y dominando la coordinación y reflejos que se necesitan para controlar su mochila con una plananca de mando firme.  
Por ejemplo, podrá encontrar que la mejor manera de aumentar la puntuación es destruyendo a los Androides mientras caen a la superficie. O podría preferir rescatar a todos los hombres lo más rápidamente posible. Pero recuerde que si tarda demasiado llegarán los Nmeyes a justarle las cuentas. Además, la estrategia que adopte dependerá en parte de la distancia a la que se hallan los hombres de la base lunar al principio de cada ola. Este factor es diferente para cada partida, excepto para la primera que siempre es bastante fácil.  
El principiante probablemente empujará demasiado, reduciendo el tiempo de reacción para los extraterrenos que se aproximan. Es mejor empujar alguna que otra vez y despejar cada zona de actividad tal como se presenta. Este atento a los silbidos pidiendo socorro que resuenan alrededor del planeta. En cuanto los escuche, use el indicador de dirección y el explorador para localizar el problema. Si tiene que recorrer medio planeta a toda velocidad para salvar a un hombre eche una mirada a los exploradores que le avisarán cuando se aproximan los extraterrenos. use su capa encubridora si la zona de ataque está llena de enemigos lanzado bombas.

En cuanto un Nemesite entra en la zona de visualización principal se emite un sonido de alarma. Después apuntan hacia usted. Para destruirlos se necesita práctica para girar alrededor de ellos, invertir la marcha y disparar justamente en el momento que están al mismo nivel.

La capa le ayudará en muchas situaciones, por ejemplo para recoger a un hombre antes de que sea destruido por un Androide, o para desembarcar a los hombres mientras es arrasado por un Nmeye.

Las colas tienen su propio personalidad. Una vez que se sepa esto, las olas de invasión de colas se pueden terminar rápidamente. La capa también sirve en estos casos.

Nunca pierda de vista las tormentas trabucantes. Antes de caer rayos, retumban de diferentes colores durante un segundo para darle tiempo para que se quite del camino. Cuando se desplace a toda velocidad, verifique si está illoviendo para protegerse con la capa o pasar por encima de los tormentas.

**DROPZONE**  
**Beschreibung des Einsatzes**  
Sie befinden sich im Jahr 2085, und nur eine Handvoll menschen haben die Roboterkriege überlebt. In einem, letzten Überlebensversuch vereinen sich die Erdenwohner, um das best Transportmittel zu entwickeln, einen Sternenkreuzer mit Tacheon-Antrieb, der die relativistischen Beschränkungen ganz ner Sternensysteme überwinden kann.  
Der Tacheon-Antrieb beruht auf dem Prinzip, daß sehr seltene ionische Kristalle mit Quarks bombardiert werden. Aber alle Vorkommen der Erde wurden zur Entwicklung eines Prototypen verbraucht, und daher wird eine Truppe Männer zum feindlichen jungen Planeten lo, dem zweitinnersten Mond des Jupiter entsandt. Dort sind diese Kristalle überreichlich auf der Oberfläche verstreut zu finden. Sie werden ständig von den elementaren Kräften der drei aktiven Vulkane an die Oberfläche befördert, die zum ersten Mal um 1980 entdeckt wurden.  
Nicht lang nach dem Bau eines Mondschiffes auf dem flachen Bett eines großen Kraters trifft die erste Welle Aliens von Jupiter ein, und ihren Planeten von den menschlichen Endringlinge zu säubern. Sie haben die Aufgabe, Ihre Leute und die Kristalle gegen die mordenden Aliens zu schützen. Sie wurden mit dem neuesten tragbaren Impulsator ausgerüstet, der einen zusätzlichen Mann tragen und Sie kurze Zeit unsichtbar und unzerstörbar machen kann. Sie müssen der Sicherheit halber jeden überlebenden Mann und seine Kristalle zurück zur Dropzone begleiten, wo sich die Landebasis des Mondschiffes befindet. Sie müssen Erfolg haben, denn die Zukunft der menschheit hängt davon ab.

**Erforderliche Geräte**  
Für Dropzone benötigt man einen PC vom Type COMMODORE 64 mit einer Diskette oder Kassette und einen Original Atari Joystick, der in Anschluß 2 neben dem Netzblock gesteckt wird.

**Bedienungselemente und Notizen zum erforderlichen Joystick**  
Dropzone wird mit einem Joystick gespielt und im geringeren Ausmaß mit der Tastatur. Um DROPZONE meistern zu können, müssen Sie sich an Ihr Gepäck auf dem Rücken gewöhnen, denn Ihre Bewegungen werden von TRAGEHITSMOMENT und SCHWERKRAFT beeinflusst, genauso wie im täglichen Leben auf der Erde. Ihre Reaktionen auf den Bildschirm, den Ton und die Stellung des Joystick sind für Ihr ständiges Überleben wichtig.

**Strategie**  
Das übernommene Verfahren finden Sie am besten indem Sie sich dem Leben auf lo anpassen und durchg Meistern der Koordination und Reflexe, die zur Steuerung Ihres Gepäcks mit einem festen Joystick erforderlich sind.  
Sie könnten z.B. feststellen, daß es am besten ist, Ihre Punktzahl zu sammeln, wenn Sie mit dem Zerstören der Androids warten, bis sie auf die Oberfläche fallen. Oder Sie könnten sogar alle poersonen so schnell wie möglich retten. Denken Sie jedoch daran, die Nmeye werden ausgesandt, um Ihnen beihilflich zu sein, falls Sie zu lange brauchen. Die von Ihnen übernommene Strategie hängt ferner teilweise hängt davon ab, wie weit sich Ihre Leute bei Beginn einer jeder Welle vom Mondschiff entfernt befinden. Das ist in jeder Runde anders, außer bei der ersten, die immer ziemlich leicht ist.

Wenn Sie Dropzone zum ersten Mal spielen, geben Sie wahrscheinlich zu viel Schub, was die Reaktionszeit auf eintriefende Aliens reduziert. Am besten wird nur gelegentlich ein Schub gegeben und zum AufRAUMEN EINES JEDEN Tätigkeitsbereichs, den Sie vorfinden. Hören Sie auf die Hilfspfeife, deren Echo sich auf dem Planeten verbreitet. Wenn Sie sie hören, verwenden Sie das Peilgerät und den Scanner, um das Problem zu finden. Wenn Sie halb über lo rennen müssen, um einen Mann zu schützen, halten Sie ein w